

BAB III

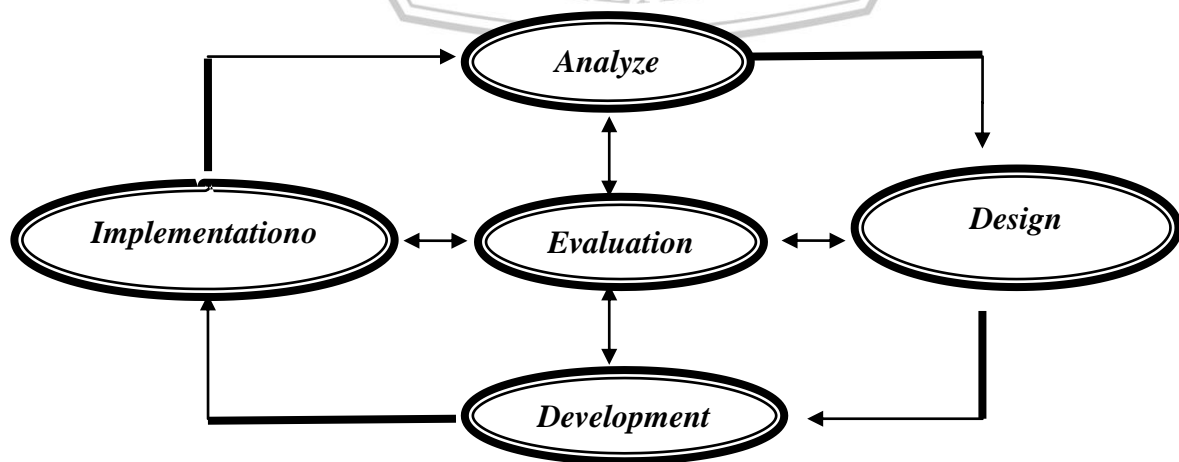
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang telah dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sejak tahun 1990. Sesuai dengan namanya, model ADDIE memiliki limat tahapan yang harus dilaksanakan, antara lain:

- 1) *Analyze* (analisis)
- 2) *Design* (perencanaan)
- 3) *Development* (pengembangan)
- 4) *Implementation* (implementasi)
- 5) *Evaluation* (evaluasi)

Model ADDIE dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran dan memiliki lima tahap yang mudah dipahami serta sesuai untuk mengembangkan sebuah produk seperti kotak kata kunci. (Tegeh, dkk (2014:42))



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE
Tegeh,dkk (2014:42)

B. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media visual kotak kata kunci ini memiliki tahapan yang harus dilaksanakan antara lain:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama yang harus dilaksanakan yaitu tahap analisis. Tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk mengembangkan media visual kotak kata kunci pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? pada Tema 3 Makanan Sehat, yang memuat dua mata pelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia materi organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan untuk siswa kelas V SDN Kwaron 2 Diwek Jombang. Peneliti juga melakukan analisis sarana dan prasarana yang ada di SDN Kwaron 2 Diwek Jombang, dan analisis penggunaan media pembelajaran di kelas V SDN Kwaron 2 Diwek Jombang. Kedua aspek tersebut dianalisis agar dapat mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah dan memberikan saran agar dapat mengembangkan media secara maksimal sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perencanaan ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan kegiatan dengan menetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dipelajari melalui media ini, serta merancang media kotak kata kunci. Perencanaan ini dilakukan agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai, yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? pada Tema 3 Makanan Sehat, yang memuat 3 mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia, dan

SBdP materi organ pada sistem pencernaan manusia, unsur-unsur iklan, dan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor. Tahap desain media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V Sekolah Dasar yang bersangkutan terkait masalah yang ada dikelas dan juga media pembelajaran yang akan digunakan untuk memenuhi analisis kebutuhan, sehingga dapat membuat produk media pembelajran yang akan dikembangkan.
- b. Menentukan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan materi pembelajaran, agar materi dan media terkait satu sama lain.
- c. Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam merancang media pembelajaran.
- d. Membuat media pembelajaran yang menarik perlu diperhatikan. Mengingat media pembelajaran ini digunakan untuk peserta didik kelas V SD yang masih dalam tahap berifikir abstrak, maka media yang dibuat harus dapat menarik minat peserta didik sehingga memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang dilakukan proses pembuatan media kotak kata kunci yang berpedoman pada langkah-langkah pembuatan yang sudah disusun, ke dalam bentuk fisik berupa produk. Kotak kata kunci ini dibuat dengan menggunakan kayu yang dibentuk menjadi kotak dengan penyangga dibawahnya seperti tempat untuk melukis yang menggabungkan

beberapa bahan seperti kayu, kain flanel, kertas, dan gambar. Media yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh dua ahli validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan hasil produk yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator. Penerapan hasil produk pengembangan pada penelitian ini akan diuji cobakan pada siswa kelas V SDN Kwaron 2 Diwek Jombang. Media KoKaKu dapat digunakan secara klasikal maupun kelompok di dalam kelas. Peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut digunakan di kelas. Angket untuk guru digunakan untuk mengetahui bagaimana peran media KoKaKu dalam proses pembelajaran. Implementasi ini bertujuan untuk melihat proses pengembangan dan juga respon peserta didik melalui media KoKaKu. Peserta didik juga diberikan angket untuk mengetahui seberapa antusiasnya mereka ketika menggunakan media KoKaKu.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Evaluasi pada model ADDIE ini dapat dilaksanakan pada empat tahapan sebelumnya untuk mengetahui produk yang valid, efektif, dan menarik. Data-data yang diperoleh pada evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

C. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 di kelas V SDN Kwaron 2 Diwek Jombang.

D. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Obsevasi dilakukan di SDN Kwaron 2 Diwek Jombang. Observasi dilakukan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada di sekolah, bagaimana penggunaan media pada pembelajaran 2 SubTema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? Tema 3 Makanan Sehat. Khususnya pada materi organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan, dan kondisi atau kendala yang dihadapi oleh siswa. Hasil dari observasi digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan mengetahui pentingnya dilakukan penelitian dan pengembangan media visual Kotak Kata Kunci (KoKaKu) materi organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SDN Kwaron 2 Diwek Jombang. Wawancara dilakukan secara terbuka untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan nyata penggunaan media di kondisi lapangan sehingga data tentang pentingnya dilakukan penelitian dan pengembangan media visual KoKaKu pada materi organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan dapat terkumpul.

3) Angket

Angket yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah angket tertutup. Angket yang akan digunakan yaitu berupa angket validasi kepada para ahli media, materi, pembelajaran dan angket respon siswa terhadap media KoKaKu yang dikembangkan. Angket validasi dari para ahli media, materi, pembelajaran dan respon siswa mempunyai tujuan untuk mengumpulkan data tentang kevalidan, dan kemenarikan media KoKaKu yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kriteria Validator

No	Bidang Keahlian	Kriteria	Validator Penelitian
1	Ahli media pembelajaran	1. Memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran 2. Memiliki kemampuan di bidang media visual 3. Tingkat akademik minimal S-2 Pendidikan 4. Memiliki pengalaman mengajar	Dosen media pembelajaran
2	Ahli materi	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan dibidang pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 Pendidikan Dasar 3. Memiliki pengalaman mengajar	Dosen materi pembelajaran

4) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran dan melengkapi data hasil wawancara, observasi, angket validasi, foto kegiatan wawancara, foto proses uji coba.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat yang telah dirancang untuk digunakan dalam memperoleh data yang diperlukan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi. Instrumen dalam penelitian ini menjelaskan informasi

dari lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar angket yang akan dijelaskan berikut ini:

1) Lembar/ pedoman wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini menggunakan wawancara terbuka/ tidak terstruktur, sehingga pedoman wawancara yang dibuat hanya berisi tentang garis besarnya saja dan dapat berkembang sewaktu-waktu jika dibutuhkan. Pertanyaan wawancara berisi tentang penggunaan media pada kelas V materi organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan, pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada disekolah dan karakteristik siswa kelas V.



Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Awal

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Respon siswa terhadap pembelajaran 2. Kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran 3. Kelengkapan sarana prasarana dikelas	1,2,3
2	Metode pembelajaran yang digunakan	1. Metode yang digunakan lebih bervariasi	4
3	Bahan ajar yang digunakan	1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran 2 yang memuat materi 3 mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP 2. Manfaat bahan ajar yang digunakan	5,6
4	Ketersediaan media pembelajaran	1. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran 2 yang memuat materi 3 mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP 2. Media yang digunakan ketika pembelajaran materi Organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan 3. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar materi Organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan 4. Media KoKaKu (Kotak Kata Kunci) pernah digunakan apa tidak	7,8,9,10
5	Respon siswa ketika pembelajaran menggunakan media dan tidak	1. Kelancaran proses pembelajaran ketika menggunakan media dan tidak 2. Kemungkinan ketertarikan siswa terhadap media KoKaKu (Kotak Kata Kunci)	11,12

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Siswa kelas V SD menyukai pembelajaran 2 pada Subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan? 2. Antusias siswa terhadap kegiatan pembelajaran 2 pada Subtema 1	1,2
2	Metode pembelajaran	1. Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi	3
3	Penggunaan Media	1. Media KoKaKu (Kotak Kata Kunci) sesuai dengan karakteristik siswa 2. Media KoKaKu sesuai dengan KD dan Indikator pembelajaran 3. Media KoKaKu sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Media KoKaKu dapat membantu siswa dalam memahami materi 5. Media yang digunakan bersifat tahan lama	4,5,6,7,8
4	Respon siswa terhadap	1. Respon siswa bagus tentang media	9,10

media	KoKaKu
	2. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dengan media KoKaKu

2) Lembar/ pedoman observasi

Lembar observasi digunakan pada saat observasi awal dan observasi aktivitas belajar siswa saat melakukan uji coba produk. Lembar observasi awal yang digunakan berisi tentang kelengkapan dari sarana dan prasarana yang ada di sekolah, penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran 2 SubTema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? Tema 3 Makanan Sehat. Khususnya pada materi organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan sebelum diadakannya pengembangan, dan sikap siswa saat mempelajari materi tersebut.

Tabel 3.4 Pedoman Observasi

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Penggunaan media	1. Media KoKaKu (Kotak Kata Kunci) mudah digunakan dalam pembelajaran 2 Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? 2. Petunjuk penggunaan media KoKaKu mudah dipahami	1,2
2	Isi yang ada dalam media	1. Media KoKaKu mampu digunakan untuk menyelesaikan persoalan materi Organ pada sistem pencernaan Manusia dan Unsur-unsur iklan 2. Media KoKaKu berisikan konsep Organ pada sistem pencernaan Manusia dan Unsur-unsur iklan 3. Media KoKaKu dapat digunakan untuk memahami konsep Organ pada sistem pencernaan manusia dan Unsur-unsur iklan	3,4,5
3	Tingkat kegunaan media	1. Media KoKaKu membantu guru dalam menyampaikan materi Organ pada sistem pencernaan Manusia dan Unsur-unsur iklan 2. Media KoKaKu mampu digunakan dalam jangka waktu yang lama 3. Media KoKaKu sesuai dengan karakteristik siswa 4. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media KoKaKu 5. Proses pembelajaran menjadi	6,7,8,9,10

menyenangkan dengan adanya media
KoKaKu

3) Lembar angket

Pengumpulan data pada angket menggunakan angket validasi yang diisi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, angket respon siswa dan angket respon guru. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang sifatnya tertutup. Angket validasi ini digunakan pada saat validasi kepada ahli media pembelajaran, ahli materi. Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari para ahli mengenai media yang telah dibuat. Sedangkan angket respon siswa dan respon guru digunakan pada saat uji coba produk KoKaKu (Kotak Kata Kunci). Angket respon siswa dan respon guru bertujuan untuk mengumpulkan beberapa tanggapan atau penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi angket validasi dan respon siswa.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Penggunaan judul media membuat siswa termotivasi 2. Media mampu membuat siswa memahami materi	1,2
2	Kesesuaian Tujuan	1. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 2. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator 3. Indikator sudah mencakup semua materi 4. Materi sudah sesuai dengan pembelajaran	3,4,5,6
3	Kurikulum	1. Media relevan dengan materi yang dipelajari 2. Media yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	7,8
4	Isi Materi	1. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator 2. Bahasa yang digunakan mudah difahami siswa	9,10
5	Interaksi	1. Media mudah digunakan 2. Media member kesempatan siswa belajar secara langsung	11,12
6	Umpan Balik	1. Pengguna tidak bosan untuk menggunakan media 2. Media mendorong siswa dalam menemukan jawaban soal secara tepat	13,14

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Tampilan Media	1. Ukuran media 2. Kombinasi warna yang digunakan 3. Media jelas dan mudah difahami 4. Tampilan media menarik 5. Media dapat digunakan untuk alternative pembelajaran 6. Media tahan lama dan tidak mudah rusak 7. Media mudah dibawa dan dipindahkan	1,2,3,4,5,6,7
2	Konten Media	1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa 3. Kemampuan media membantu siswa dalam memahami materi Organ pada sistem pencernaan manusia dan Unsur-unsur iklan	8,9,10
3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	1. Media yang dikembangkan mampu membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran 2. Media dapat digunakan oleh guru dan siswa 3. Media mampu memotivasi siswa	11,12,13

Berikut ini merupakan kisi-kisi dari angket respon siswa untuk media

KoKaKu yang dikembangkan:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Tampilan media	1. Kombinasi warna pada media terlihat menarik 2. Media dapat dilihat bentuk dan ukuran oleh semua siswa	1,2
2	Penggunaan media	1. Media dapat digunakan dengan mudah 2. Media pembelajaran mudah dipahami 3. Petunjuk penggunaan media sudah jelas 4. Media membantu siswa memahami materi	3,4,5,6
3	Reaksi pengguna	1. Siswa senang menggunakan media KoKaKu (Kotak Kata Kunci) 2. Siswa minat dan tertarik belajar dengan menggunakan media KoKaKu 3. Siswa bersemangat dan termotivasi dengan adanya media	7,8,9
4	Keamanan media	1. Media yang digunakan aman	10

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi 2. Media KoKaKu dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok besar dan kecil 3. Media KoKaKu membantu siswa dalam menjawab soal	1,2,3
2	Penyajian Materi	1. Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4,5,6

		2. Materi yang disampaikan dengan media bersifat kontekstual (sesuai dengan lingkungan tempat tinggal siswa)	
		3. Teori dan konsep yang disampaikan dengan media sesuai dengan materi yang dipelajari	
3	Interaksi Pembelajaran	1. Penggunaan bahasa pada media KoKaKu mudah dipahami	7,8,9,10
		2. Media mudah digunakan karena dilengkapi dengan buku panduan	
		3. Media memberi kesempatan siswa belajar secara langsung dalam proses pembelajaran	
		4. Pengguna tidak bosan untuk menggunakan media	

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil wawancara, observasi, dan saran dari validator. Data diperoleh saat tahap analisis kebutuhan dan pada saat tahap *development* (pengembangan). Seluruh data dan informasi yang didapatkan akan dianalisis untuk dijadikan acuan dan pedoman perbaikan dalam pengembangan media visual KoKaKu (Kotak Kata Kunci). Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif sebagai berikut:

a) Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang diperoleh yaitu tentang penggunaan media di sekolah pada materi Organ pada sistem pencernaan manusia dan unsur-unsur iklan. Hasil dari observasi, wawancara, dan saran dari validator digabungkan menjadi satu, sehingga akan terlihat data yang menunjukkan dari pengembangan media tersebut.

b) Reduksi Data

Semua data yang sudah terkumpul akan dirangkum, kemudian akan diambil mana saja hal-hal yang penting dan mengurangi apa saja yang tidak perlu.

c) Penyajian Data

Data yang disajikan adalah dalam bentuk deskriptif atau dalam bentuk uraian singkat. Penjelasan deskriptif berisikan penggunaan media KoKaKu dalam proses pembelajaran.

d) Kesimpulan

Tahap yang terakhir yaitu tahap kesimpulan, pada tahap ini peneliti akan menarik kesimpulan dari data yang telah disajikan dan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah diuji.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Pengolahan data dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan terhadap produk media Kotak Kata Kunci yang dikembangkan. Data yang akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari angket yang diberikan kepada para ahli sebagai validator dan siswa sebagai pengguna. Validasi dilakukan pada dua validator yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli digunakan untuk mengukur kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan kesesuaian media dengan materi, KD, indikator, apakah media tersebut sesuai dan layak digunakan. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator. Skala Likert yang digunakan dari empat kategori, yaitu :

Tabel 3.9 Kategori penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik/Sangat Setuju
2	3	Baik/Setuju
3	2	Tidak Baik/Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

(Sugiyono, 2016 : 94)

a) Analisis Data Kevalidan (Validasi Ahli Media dan Ahli Materi)

Analisis kevalidan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert, skala likert terdiri dari skor 1-5 (Sugiyono, 2016:135). Validitas yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran KoKaKu digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Menurut (Arifin, 2012:137) untuk mengetahui nilai akhir dari butir-butir pertanyaan maka data dilakukan dengan mencari nilai rata-rata setiap validator dengan menghitung jumlah nilai semua aspek yang dibagi dengan banyaknya pernyataan atau indikator yang diberikan kepada responden. Dirumuskan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari

 $\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal

Hasil yang telah diperoleh dari perhitungan rumus diatas digunakan untuk menentukan kelayakan media KoKaKu. Dibawah ini merupakan kriteria validasi:

Tabel 3.10 Kualifikasi tingkat pencapaian validasi ahli

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Data	Keterangan
4	75,01 % - 100 %	SangatBaik	Sangat baik, sangat efektif, dapat digunakan
3	50,01 % - 75,00 %	Baik	Valid, efektif, dapat digunakan dengan revisi kecil
2	25,01 % - 50,00%	KurangBaik	Kurang valid, kurang efektif, perlu revisi besar
1	00,00 % - 25,00%	TidakBaik	Tidak valid, tidak efektif, tidak dapat digunakan

Sumber : Adaptasi dari Akbar & Sriwijaya, 2011 :147

Media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari para ahli apabila presentase yang diperoleh dari masing-masing angket validasi lebih dari (\geq) 50,01%

b) Analisis Data Kemenarikan (Analisis Data Angket Respon Pengguna)

1. Angket Respon Siswa

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket respon setelah dilakukan penyebaran angket pada tahap uji coba. Angket yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kemenarikan media KoKaKu yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan. Jawaban angket respon siswa menggunakan skala *Likert* dengan skor 4,3,2,1 untuk menghitung angket respon siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor yang diberikan oleh pengguna

N = Jumlah skor maksimal

Setelah hasil respon siswa diketahui, maka hasil respon siswa dapat dicocokkan dengan interval tingkat hasil respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.11 Tingkat Kelayakan Media

No	Presentase	Tingkat
1	75,01 % - 100 %	Sangat valid, sangat efektif, dan dapat digunakan
2	50,01 % - 75,00 %	valid, efektif, dan dapat digunakan dengan revisi kecil
3	25,01 % - 50,00 %	Kurang valid, kurang efektif, perlu direvisi besar
4	0,00 % - 25,00 %	Tidak valid, tidak efektif, dan tidak dapat digunakan

Sumber : Adaptasi dari Akbar & Sriwijaya, 2011: 147

Media yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif apabila presentase yang diperoleh dari angket respon siswa lebih dari (\geq) 50,01%

2. Angket Respon Guru

Angket respon guru dilakukan pada saat kegiatan uji coba. Angket yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif untuk mengetahui kemenarikan media KoKaKu yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan. Lembar angket respon guru ini menggunakan Rating scale, yang dirumuskan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor yang diberikan oleh pengguna

N = Jumlah skor maksimal

Hasil yang telah diperoleh dari perhitungan rumus diatas digunakan untuk menentukan kelayakan media KoKaKu. Dibawah ini merupakan kriteria validasi:

Tabel 3.12 Tingkat Kelayakan Media

No	Presentase	Tingkat
1	75,01 % - 100 %	Sangat valid, sangat efektif, dan dapat digunakan
2	50,01 % - 75,00 %	valid, efektif, dan dapat digunakan dengan revisi kecil
3	25,01 % - 50,00 %	Kurang valid, kurang efektif, perlu direvisi besar
4	0,00 % - 25,00 %	Tidak valid, tidak efektif, dan tidak dapat digunakan

Sumber : Adaptasi dari Akbar & Sriwijaya, 2011: 147

Media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon positif apabila presentase yang diperoleh lebih dari (\geq) 50,01%

